スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

喜国雅彦の 雀闘士 銅鑼王

(きくにまさひこ)

JYANTOUSHI DORAOH



SHVC-JD

取扱説明書

SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応

このたびは、スーパーファミコン専用ソフト、「喜国雅彦の雀闘士　銅鑼王」をお買い上げいただき、ありがとうございます。ご使用前に取扱い方法、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、ただしい使用法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

1）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管およぴ強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。

2）端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

3）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

4）ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

5）テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

6）長時間ゲームをするときは、健康のため１時間ないし２時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。

7）スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

8）カセットの着脱時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

9）このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピューターでは使用できません。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

喜国雅彦の
雀闘士銅鑼王
JYANTOUSHI DORAOH

もくじ

神雀界の平和を守れ

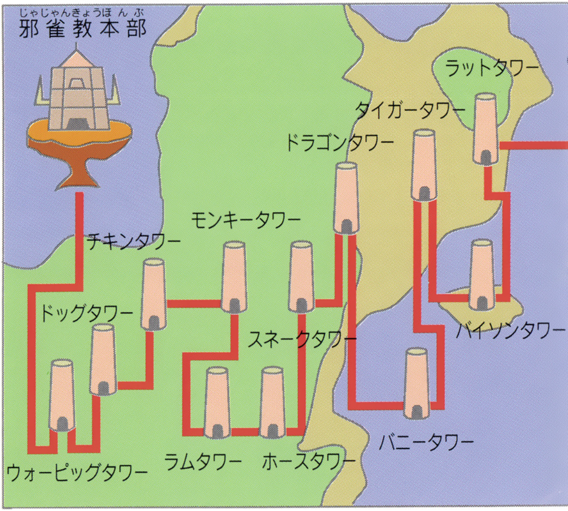
●前回までのあらすじ●

高校生のくせに賭けごとやゲームの超好きな剣太郎は学校の帰り道、光り輝く「黄金の麻雀牌」を発見した。なにかと思って手を触れた瞬間、剣太郎の体はその麻雀牌の中に吸い込まれてしまったのだ。

異次元空間を突き進み、たどり着いたのが裏宇宙の神雀界「サンクチュアリ」というところだった。

神雀界では麻雀が格闘技として存在し、正しい麻雀を司る美しい女神「アテナイデ」の雀政によってその平和が守られていた。

WORLD



そこでは、麻雀の技に特に優れている者たちは「雀闘士」と呼ばれ、女神アテナイデを守る戦士として英雄的な存在だった。

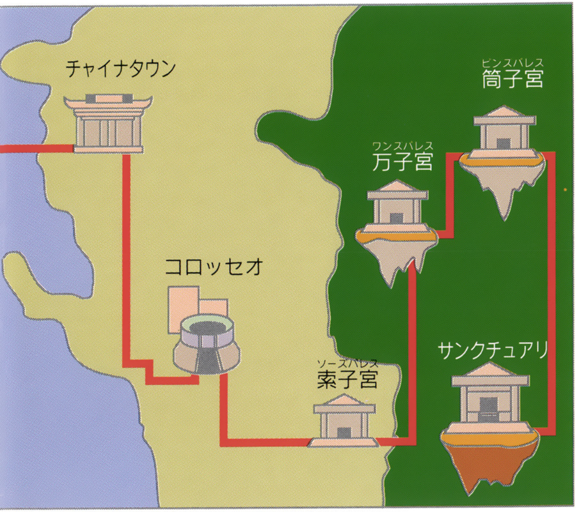
異次元空間で気を失ってしまった剣太郎は「銅鑼王」と呼ばれる男の体の中で目を覚ました。銅鑼王は雀闘士のひとりで、幽体離脱でほかの人間と魂を入れ替わるのを趣味にしているやつだった。

銅鑼王のアシスタント「リーパイ」は銅鑼王となってしまった剣太郎にホンモノの銅鑼王が戻ってくるまでの間、身代わりを務めるよう言うのだが・・・・・・・！？

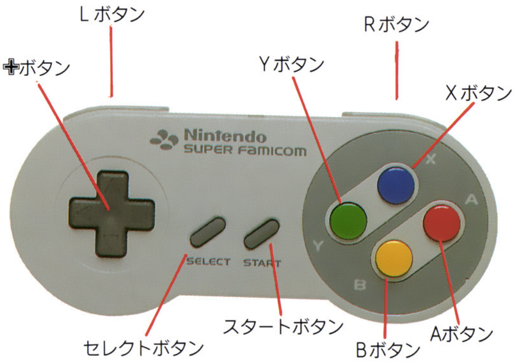
神雀界を我がものにしようと企む雀皇の反逆によって監禁されてしまった女神アテナイデの運命は！？

仲間の雀闘士と共に悪の組織「邪雀教」を倒せ！

MAP



コントローラ各部の名称と基本操作



Aボタン	各種コマンドの決定／牌をツモる／牌を捨てる／メッセージの送り（2回続けて押すとメッセージの表示スピードが早くなります）
Bボタン	各種コマンドのキャンセル／メニューウィンドウを開く（麻雀バトル中）
✚ボタン	各種コマンドの選択／捨てる牌の選択（麻雀バトル中）／マップ内の移動（マップ画面）
X/Yボタン	メッセージを高速で送る
L/Rボタン	画面の左右スクロール（名前登録画面・マップ画面）
スタートボタン	名前登録後の決定／パスワード入力後の決定
セレクトボタン	各種コマンドの選択

マウス各部の名称と基本操作



左ボタン	各種コマンドの決定／牌をツモる／牌を捨てる メッセージの送り（2回続けてクリックするとメッセージの表示スピードが早くなります。また、左右同時にクリックするとメッセージを高速で送ることができます）
右ボタン	各種コマンドのキャンセル／メニューウィンドウを開く（麻雀バトル中）

★マウスでゲームを楽しむ場合は、「スーパーファミコンマウス」が必要です。
★マウスは必ずスーパーファミコン本体のコントーラ1のコネクタに差し込んで使用してください。（コントローラとマウスを同時に使用することはできません）
★マウスのボタンを押すことを一般的に「クリックする」といいます。本書も右ボタンを押すことを「右クリック」、左ボタンを押すことを「左クリック」と表記しています。
★マウスによる操作の説明は マークにあります。
★マウス本体の取り扱いについては、「スーパーファミコンマウス」の取扱説明書をご参照ください。

遊び方

■新しくゲームを始める場合

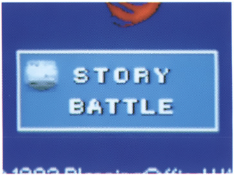
1 カセットを正しくスーパーファミコン本体に差し込み、電源スイッチを入れます。

---

2 右のタイトル画面が出たら、→を✚ボタンの上下で「NEW GAME」に合わせ、Aボタンを押します。

マウスポインター（>）を「NEW GAME」に合わせ（または右クリックで選択）、左クリックします。



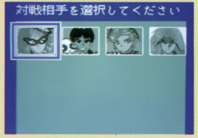


---

3 続いて右のメニューウィンドウが表示されるので、同じ操作で、「STORY」モードか「BATTLE」モードを決定します。

「STORY」モードと「BATTLE」モード





● 「STORY」モード

物語を進めながら、仲間と共にさまざまな敵と麻雀バトルを勝ち抜いていくモードです。

● 「BATTLE」モード

「STORY」モードで勝ち抜いたことのある敵から対戦相手を選び、ルールを自由に設定して１対１で、麻雀バトルをするモードです。

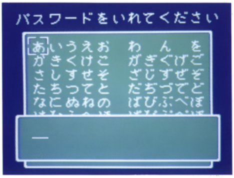
■パスワードからゲームを始める場合

ゲームの続きを始める場合はパスワードが必要です。パスワードはストーリーで登場する「ムーさん」からもらうことができます。もらったパスワードは必ずメモしておきましょう。

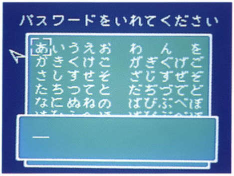
1 タイトル画面で「CONTINUE」を選びAボタンを押します。

マウスポインター（>）を「CONTINUE」に合わせ（または右クリックで選択）、左クリックします。

2 右のパスワード入力画面が表示されたら、✚ボタンでパスワードの文字を１文字ずつ選び、Aボタンを押して決定していきます。✚ボタンを上下させるとパスワードウィンドウが動き、隠れている部分を表示させることができます。



マウスポインター（>）でパスワードを１文字ずつ選び、左クリックで決定していきます。マウスポインターを上下させるとパスワードウィンドウが動き、隠れている部分を表示させることができます。



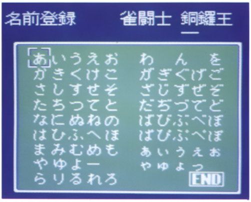
3 パスワードをすべて入力し終わったら、「END」を選んでAボタン（または入力後そのままスタートボタン）を押して決定します。

マウスポインター（>）を「END」に合わせ左クリックして決定します。

「STORY」モードの遊び方

タイトル画面で「NEW GAME」を選んで、続いて「STORY」を選びます。

名前登録の手順

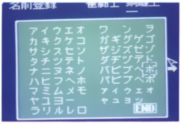


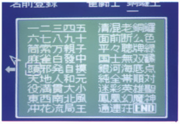
●文字入力

✚ボタンで文字を選びAボタンを押して、１文字ずつ入力していきます。まちがえたり、やり直す場合は、Bボタンを押して１文字ずつ入力し直します。名前は最大４文字まで入力できます。

マウスポインター（>）で文字を選び、左クリックすると文字が入力されます。まちがえたり、やり直す場合は、右クリックすると１文字ずつ入力し直すことができます。

●文字の種類





L・Rボタンを押すと、画面が左右にスクロールし、「ひらがな」「カタカナ」「漢字」に切り替えることができます。

マウスポインターを画面の左右どちらかの端まで移動させます。→が表示されたときに左クリックすると、その方向に画面がスクロールされます。

●名前登録の終わり方

名前を入力し終わったら、右下の「END」を選んで決定すると、「これでよろしいですか？」と聞いてきますので、よければ「はい」を選びます。「いいえ」を選ぶと文字入力のやり直しをすることができます。

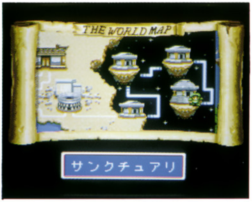
■メッセージの表示速度



●通常は、表示されたメッセージを読み終わったらAボタンを押して続きのメッセージを表示させます。
●Aボタンを２回続けて押すと１ページずつまとめて表示することができます。
●メッセージを読まないで、高速で送りたい場合はＸボタンまたはＹボタンを押してください。

●通常はメッセージを読み終わったら１回左クリックします。
●２回続けて左クリックすると、１ページずつまとめて表示することができます。
●メッセージを読まないで、高速で送りたい場合は右と左を同時にクリックしてください。

■マップ画面



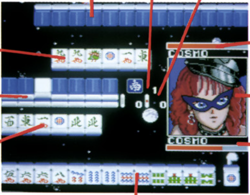
一度クリアした場所は、このマップ画面で何度でも行くことができます。

●移動方法

✚ボタンで移動したい方向を押すと、キャラクターが移動していきます。入りたい場所にキャラクターが止まったらAボタンを押します。

マウスで移動したい場所を選んで左クリックで決定すると、選んだ場所にキャラクターが移動していきます。移動の途中でキャラクターをストップさせたいときは、移動中に右クリックすると建物の前で止まります。

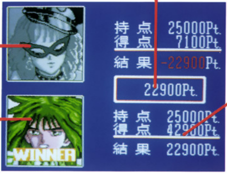
麻雀バトル画面の見方



■和がり画面



■精算画面



「なかま」コマンドの使い方

■仲間の使い方



麻雀バトル中に仲間になったキャラクターと交替することができます。

1 メニューウィンドウを開き、「なかま」を選んでAボタンを押します。

右クリックでメニューウィンドウを開き、「なかま」を選んで左クリックします。



2 仲間選択画面で交替したいキャラクターを選んでAボタンを押します。

仲間選択画面で交替するキャラクターを選んで左クリックしステータス画面を開きます。

3 ステータス画面でダメージなどを確認し、交替するときはAボタンを押します。Bボタンを押すとキャンセルします。

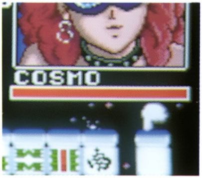
■ステイタス画面



▲右下は総得点を表しています。

- 守護牌：この牌にちなんだワザを得意とします。
- 装　備：キャラクターが装備している牌衣です。
- レベル：ストーリーが進むと1飜から役満までレベルアップしていきます。
- つき：配牌がいい確率。
- ひきのよさ：リーチ一発が出る確率。
- ワザ防御力：敵のワザを防御する確率。

「ワ　ザ」



バトル中にコスモゲージがいっぱいになると、ワザが使えるようになります。

使えるワザは、それぞれのキャラクターによってちがいます。そのときの手牌、状況に応じてワザを有効に活用しましょう。相手によっては、ワザを駆使しないとなかなか勝てない敵もいます。

●ワザの使い方



1 Bボタンでメニューウインドを開いて「ワザ」を選び、Aボタンを押します。

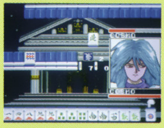
右クリックでメニューウィンドウを開き「ワザ」を選びます。



2 使えるワザが表示されますので、使用するワザを選んでAボタンを押します。

使用するワザを選んで、左クリックします。

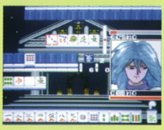
●ワザを使うポイントはここだ！●



▲ツミコミワザは、配牌後の第一ツモをしたときにしか使用できません。



▲手牌が万子に染まってきたら、サリーにチェンジして「レッドニードル」だ！



▲このままじゃフリ込んでしまう！　てときは、「ペガサス流局拳」で流してしまおう。

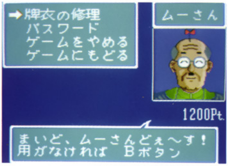
「ワザ」一覧表

ワザ名	ダメージ	効果	使用キャラクター
ペガサス流局拳	1	その局をすぐに流局させる	プレーヤー・銅鑼王
ピンズダスト	1	一定時間、自分のツモを筒子にする	タンキ
レッドニードル	1	一定時間、自分のツモを万子にする	サリー
グリーンパルス	1	一定時間、自分のツモを索子にする	シリュウ
ローリングパイ	2	あがりやすい配牌にする	プレーヤー・銅鑼王
ピラニアピンズ	2	一定時間、相手のツモを筒子にする	タンキ・プータロ
赤色迷彩波	2	一定時間、相手のツモを万子にする	サリー・シュン
ブラッドソーズ	2	一定時間、相手のツモを索子にする	シリュウ・ブラボー
銀河リーチ	3	相手のリーチ棒を1万点棒にする	ムー様・チーガー
鳳凰幻魔和	3	相手の手牌を見ることができる	老師・チーガー
オーロラソード	4	混一色を積み込む	プレイヤー・銅鑼王
デモンピンズ	4	筒子の混一を積み込む	タンキ・ばたろう
レッドボンバー	4	万子の混一を積み込む	サリー・ラムちゃん
ロザン緑一色	4	索子の混一を積み込む	シリュウ・DDキング
銀河大三元	5	大三元を積み込む	ムー様・バニーボーイ・雀皇
国士拳	5	国士無双を積み込む	老師・ジョン・雀皇
ロザン小喜四	5	四喜和を積み込む	プレイヤー・銅鑼王
グレートロン	5	相手の捨て牌をアタリ牌に変える	カウポン
コスモドレイン	5	相手のコスモを吸い取る	ウリリン
地和転廻	6	地和を積み込む	サルトル・雀皇
天和輪印	6	天和を積み込む	プレイヤー・銅鑼王
ナインセンシズ	6	九連宝塔を積み込む	雀皇

「ムーさん」

マップの各エリアをクリアすると、「ムーさん」が登場します。「ムーさん」はダメージを受けた牌衣の修理やパスワードを教えてくれたりします。

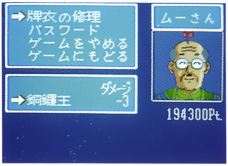
実行したいコマンドを選んでAボタンを押してください。



実行するコマンドにマウスポインターを合わせて左クリックしてください。

●牌衣の修理

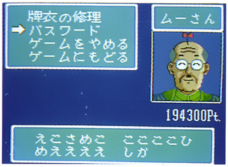
敵のワザによって受けたダメージをＰｔと引替に修理してくれます。ダメージの度合いによって修理代（Ｐｔ）が違います。



●パスワード

これまでのデータを記録したパスワードです。ゲームの続きを始めるために必要ですから、必ずメモを取っておきましょう。

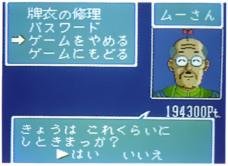
また、パスワードを一度開くと、電源を切らないかぎりコンティニューすることができます。



●ゲームをやめる

ゲームをやめたいときに使用するコマンドです。

実行するとスタート画面に戻ります。



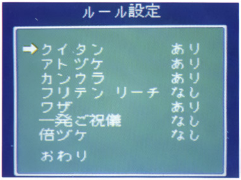
●ゲームにもどる

ムーさんを終了し、ゲーム画面に戻るコマンドです。

「BATTLE」モードの遊び方

タイトル画面で「NEW GAME」か「CONTINUE」を選んで、続いて「BATTLE」を選びます。

●ルール設定



「BATTLE」モードに入ると、始めに右の「ルール設定画面」が現れます。ここでお好みの設定にしてから、対戦を開始してください。

✚ボタンの上下で項目を選びます。Aボタンを押すごとに「あり」「なし」と変更しますので、どちらかに設定します。

設定が終了したらBボタンを押し、「おわり」を選んでAボタンを押します。

マウスポインターで項目を選びます。左クリックするごとに「あり」「なし」と変更しますので、どちらかに設定します。設定が終了したら右クリックし、「おわり」を選んで左クリックします。

●対戦相手の選択



ルール設定を終了すると、「対戦相手選択画面」に切り替わります。

コンティニューで始めた場合は、ストーリーモードで対戦したことのある相手がエントリーされます。

✚ボタンで対戦相手を選び、Aボタンを押すと、バトルスタートします。ページの切り替えはL・Rボタンを押します。

対戦相手を選び左クリックします。ページを切り替えるときは、画面の左右にマウスポインターを移動させ、→がでたら左クリックします。

麻雀バトルの基本操作

コントローラ

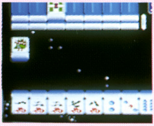
牌をツモる



自分の順番になったら自動的に牌がツモられます。

牌を捨てる

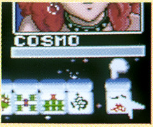




✚ボタンで、捨てる牌にカーソルを合わせてから、Aボタンを押します。

マウス

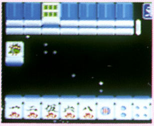
牌をツモる



自分の順番になったら自動的に牌がツモられます。

牌を捨てる





マウスポインタを捨てる牌に合わせて、左クリックします。

ツモった牌をすぐ捨てたいとき（ツモ切りをするとき）は、手牌の外にマウスポインターを移動させるとツモった牌が選択され、その場で捨てることができます。

ポン・チー・カン



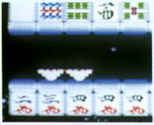



Bボタンを押しメニューウィンドウを開きます。

実行するコマンドを✚ボタンで選んで、Aボタンを押します。

チーができる順子が複数になるときは、手牌の上に▼がつきますので、チーをしたい順子の、小さい方の数字に合わせてからAボタンを押します。

▼チーのできる組み合わせが、複数ある状態



ポン・チー・カン

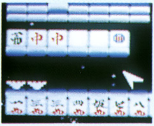


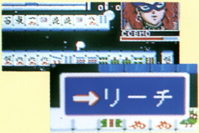
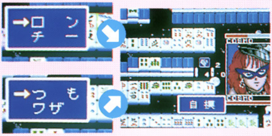
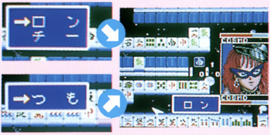



右クリックしてメニューウィンドウを開き、実行するコマンドにマウスポインターを合わせるか、右クリックでコマンドを選んで、左クリックします。

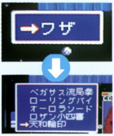
チーができる順子が複数になるときは、手牌の上に▼がつきますので、チーをしたい順子の、小さい方の数字に合わせてから左クリックします。

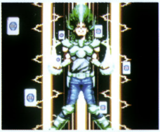
▼チーのできる組み合わせが、複数ある状態



	リーチ	ツモ・ロン
コントローラ	 捨てる牌にカーソルを合わせてから、Bボタンを押してメニューウィンドウを開きます。 「リーチ」を選んでAボタンを押します。	 相手の捨てた牌で和がるときは、Bボタンを押してメニューウィンドウを開き、「ロン」を選んでAボタンを押します。 ツモ和がりのときは、ツモった状態でBボタンを押してメニューウィンドウを開き、「ツモ」を選んでAボタンを押します。
	リーチ	ツモ・ロン
マウス	 捨てる牌をマウスで選んでから右クリックしてメニューウィンドウを開きます。 「リーチ」を選んで左クリックで決定します。右クリックで選ぶこともできます。	 相手の捨てた牌で和がるときは、右クリックしてメニューウィンドウを開き、「ロン」を選んで左クリックします。 ツモ和がりのときは、ツモった状態で右クリックしてメニューウィンドウを開き、「ツモ」を選んで左クリックします。

ワザを使う

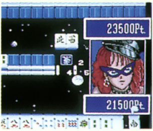




コスモメーターがフルの状態のときに、Bボタンを押してメニューウィンドウを開き、「ワザ」を選んでAボタンを押します。キャンセルするときはBボタンを押します。

使えるワザが表示されたら、使うワザを選んでAボタンを押します。

得点を見る



自分の順番のときに、スタートボタンを押します。

スコアを閉じるときはBボタンを押します。

ワザを使う

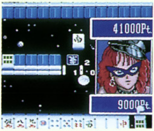




コスモメーターがフルの状態のときに、右クリックしてメニューウィンドウを開き、「ワザ」を選んで左クリックします。キャンセルするときは右クリックします。

使えるワザが表示されたら、使うワザを選んで左クリックします。

得点を見る



自分の順番のときに、マウスポインターを敵のグラフィックの上に移動させて左クリックします。

麻雀バトルのルール

■ストーリーモードのルール

クイタン	あり	カンウラ	あり
アトヅケ	あり	一発ご祝儀	なし
フリテンリーチ	なし	倍ヅケ	なし
ワザ	あり		

■その他の基本ルール

●勝利条件・・・・25000点持ちの30000点返し。半荘終了時に同点の場合は、プレーヤーの負けになります。

●箱割れなし・・・得点がマイナスになっても、半荘が終了するまでゲームを続けることができます。ただし、ストーリーモードでは、基本的に総得点がマイナスになるとゲームオーバーになります。

●対局数・・・・・東南まわし、西入なし。東場、南場ともノーテンの親は流れます。

●2飜しばりなし・連荘を続けても、2飜しばりなどのルールはありません。

●ドラ・・・・・・表示牌の次の牌がドラになります。

●四開槓・・・・・敵、味方合わせて4つ槓をすると、4つ目の槓の捨て牌時に流局となります。

●9種9牌流れ・・配牌時に公九牌が9種類で9牌以上ある場合は流局になります。

●ノーテン罰符・・局終了時にノーテンだった場合は、1500Ｐｔを罰符として支払います。

●役満の計算・・・役満は、3倍役満までを計算します。

麻雀役一覧

1翻	2翻	3翻	字一色
海底撈月	七対子	純全帯公	緑一色
川底撈魚	一気通貫	二盃口	大車輪
嶺上開花	対々和	混一色	九連宝燈
門前清	三色同順	満貫	国士無双
立直	三色同刻	流し満貫	十三不塔
一発	三連刻	**6翻**	天和
役牌	三暗刻	清一色	地和
平和	三槓子	**役満**	人和
一盃口	小三元	大三元	**ダブル役満**
断公九	混老頭	四暗刻	四暗刻単騎
槓振り	混全帯公	四槓子	大四喜
	ダブル立直	小四喜	国士無双
		清老頭	13面待ち

パニック！

「リーパイのキス」の効果が切れた！

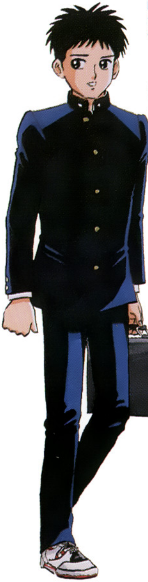
「リーパイのキス」の効果がなくなると、理牌（手牌を整理すること）されなくなってしまいます。そんなときは、落ち着いて、牌をよく見て役をつくってください。

「リーパイのキス」はチャイナタウンに行くたびに、リーパイからもらうことができます。



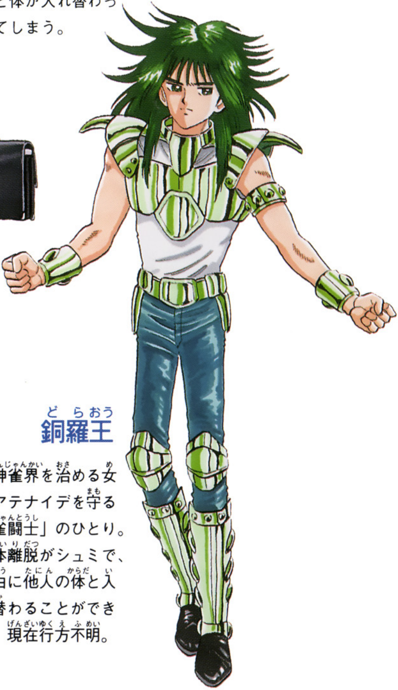
登場キャラクター全紹介

マンガ家喜国雅彦氏デザインのオリジナルキャラがたくさん登場する「雀闘士銅鑼王」。ユニークな登場キャラクターたちを紹介します。



剣太郎

賭け事大好きの高校2年生。学校帰りに拾った「黄金の麻雀牌」に吸い込まれ、銅鑼王と体が入れ替わってしまう。



銅羅王

神雀界を治める女神アテナイデを守る「雀闘士」のひとり。幽体離脱がシュミで、自由に他人の体と入れ替わることができる。現在行方不明。

リーパイ

ちょっとサディスティックな性格の美少女。銅鑼王の助手兼教育係である。
銅鑼王とともに雀皇に抵抗を続けるが、捕らえられてしまう。





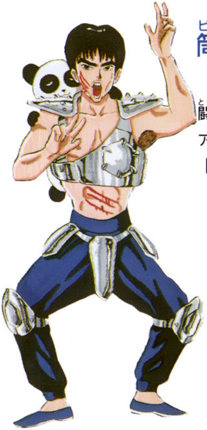
女神アテナイデ

雀闘士たちのあこがれの的。雀皇の陰謀により、邪雀教本部に監禁されてしまう。ふくみをもった美しい涙は、いったい何を物語るのか……。



雀皇

女神の側近であったが、とつじょ「邪雀教」なるものを組織して、カケ麻雀による神雀界征服をたくらむ。
サンクチュアリから雀闘士たちをつぎつぎに追い出し、女神を監禁してしまう。



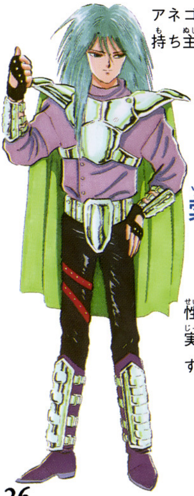
筒子のタンキ

銅鑼王の幼なじみの武闘派雀闘士。雀皇により、サンクチュアリから追放される。好物は「カツ丼」である。



万子のサリー

タンキ同様、サンクチュアリから追放されてしまった女性雀士。アネゴ肌のさっぱりとした性格の持ち主。



索子のシリュウ

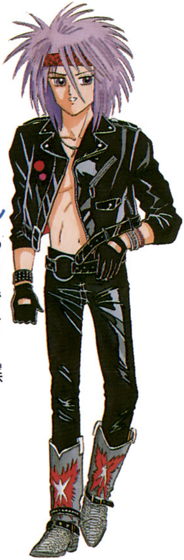
銅鑼王たちの仲間。

クールな顔立ちと同様、性格もさめている。しかし実態はホ○雀闘士だったりする！？



ムーさん

バトル後に現れて、牌衣を修理してくれたり、パスワードを教えてくれたりと、いろいろ忙しいオジさん。ところが・・・!?



稲妻のシュン

コロッセオでの対戦相手。手作りが早く、安い手でガンガンアガってくる。

得意ワザは「赤色迷彩波」だ。



老 師

雀皇の陰謀によりサンクチュアリから追放された、雀闘士の長老的存在。チャイナタウンに隠れ住み、弟子を育てて邪雀教打倒を企てている。

平和(ピンフ)のブラボー



コロッセオの「おかま」雀士(じゃんし)。得意手(とくいて)は「ブラッドソーズ」だが、じっくりと大(おお)きな手(て)を作(つく)っている場(ば)合(あい)があるゾ。

馬場(ばば)のプータロ



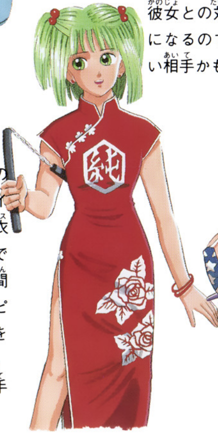
ボロボロの牌衣(クロス)を着(き)たレゲエの雀闘士(じゃんとうし)。コロッセオの「銀河対局(ギャラクシアンウォーズ)」優勝(ゆうしょう)に社会復帰(しゃかいふっき)をかけている。

カンドラジュリアン

老師(ろうし)の弟子(でし)のアメリカ人(じん)。水着(みずぎ)のような牌衣(クロス)がまぶしい。

ドラづきのいいバカ娘(むすめ)だが、彼女(かのじょ)との対局(たいきょく)はすべて点数(てんすう)が倍(ばい)になるので、得点(とくてん)かせぎにはいい相手(あいて)かもしれない。

純(じゅん)ちゃん





老師(ろうし)の弟子(でし)のひとり。チャイナドレスの牌衣(クロス)を着(き)た美少女(びしょうじょ)である。制限時間(せいげんじかん)5秒(びょう)というスピーディな麻雀(まーじゃん)を要求(ようきゅう)してくる。好(この)んでつくる手(て)は純全三色(じゅんちゃんさんしょく)。

シャン

十二支塔を守る邪雀教の雀闘士。「ラットタワー」のネズミを食べて、自らが主となってしまった、タンヤオ好きの猫娘。



カウポン



「バイソンタワー」の雀士（雀牛）。子牛のころから雀皇にしこまれたカシコイ牛。大物手のテンパイが早い。
要注意だ！

チーガー

「ドラの穴」出身の元プロレスラー。三色が得意でリーチが早い。強気で、ツッパってくるのでフリコミやすい。



バニーボーイ

環境問題を真剣に考えているが、カケ麻雀の魅力にさからえず邪雀教に入信。
ウサギだけによくハネるので注意が必要。



D．Dキング

ブルースギタリストの龍。ぜひ１曲やって欲しいのだが、なかなかやってくれない。

得意ワザは「ロザン緑一色」。





スネークダンサー

タカラツカに憧れ、あらゆるダンスを志した人生の達人。ダマテンやノミ手などヤラしい手で攻めてくる。

ばたろう



一見、育ちの良さそうな青年だが、頭のウマが示すようにいつも発情し、自分の世界に閉じこもっている。

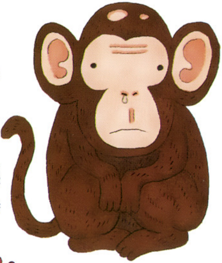
得意ワザは「ロイヤルデモンピンズ」

ラムちゃん

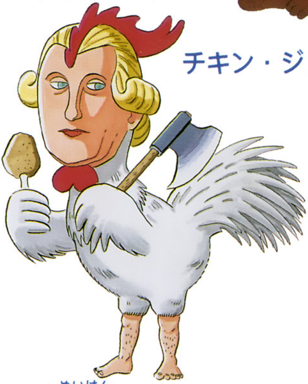
自意識過剰のボディコン羊。ひきが強くてカンチャン、ペンチャンをサクサクツモる。イーペーコーが大好きで、得意ワザは「レッドボンバー」。



サルトル



いつも大物手を狙ってくるので、なかなか和がることができないが、和がったときが恐ろしい。まるで時限爆弾のようだ。



チキン・ジョージワシントン

制限時間3秒で戦いを挑んでくる。

ニワトリのくせにフライドチキンが大好き。でもウソは大きらい。ポンポン鳴いてトイトイを作り、ドラをのせて高い手をつくってくる。

冥犬ジョン

雀皇がかわいがっている犬。交通事故で死んだが、ゾンビとして蘇った。得意ワザは「国士拳」。





ウリリン

普段はタダのウリ坊だが、バトルが始まると、巨大イノシシに変身。「コスモドレイン」でコスモを吸い取られてしまう。

(株)プランニングオフィスワダ
〒150 東京都渋谷区神宮前2-6-10 外苑パレス5F
TEL.03-3402-3801(代)

SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。